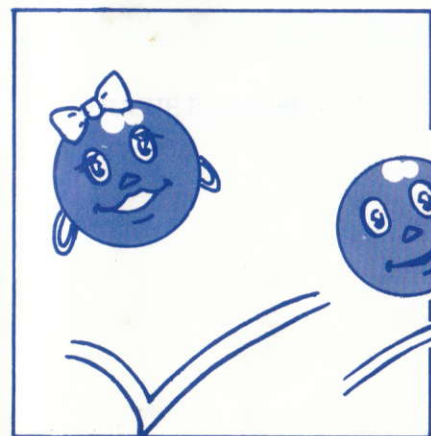
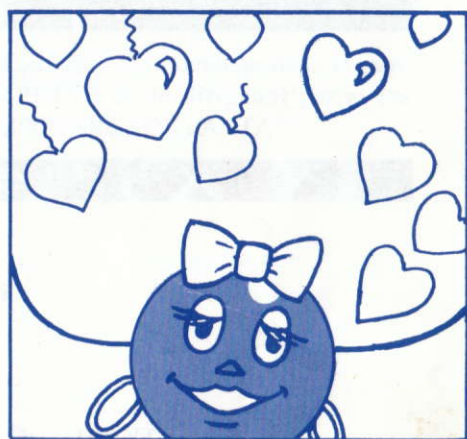
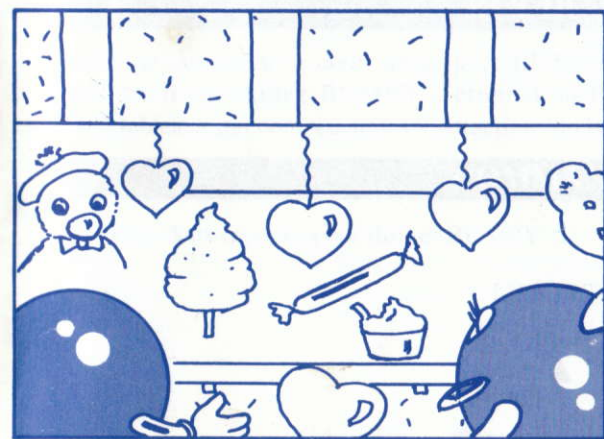
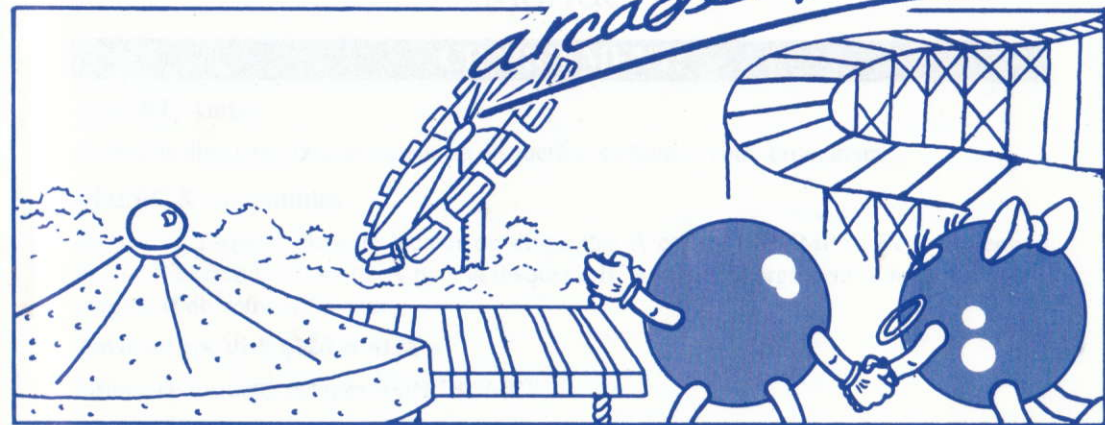


BUMPY'S

arcade Fantasy



BUMPY'S ARCADE FANTASY

- Manuel -

CHARGEMENT:

Atari ST, Amiga

Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes et allumez votre ordinateur.

IBM PC & compatibles

Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes A et tapez 'BUMPY'. Pour la version PC 5.25 insérez la disquette A puis la disquette B. Après le chargement indiquez le mode graphique de votre ordinateur.

Amstrad cpc disk 6128 et 6128 +

Insérez la disquette et tapez RUN "BUMPY".

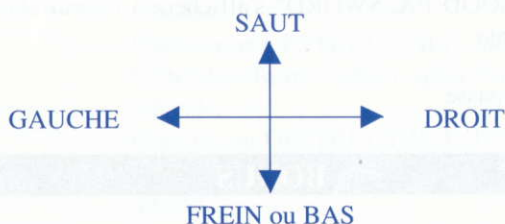
BUT DU JEU

Afin de conquérir le cœur de sa jolie BUMPETTE, BUMPY se démène dans le parc d'attractions. Aidez BUMPY à étonner sa BUMPETTE en le dirigeant parmi les 100 tableaux qui composent les 9 attractions du BUMPY'S ARCADE FANTASY.

COMMANDES

Il existe deux moyens pour diriger BUMPY:

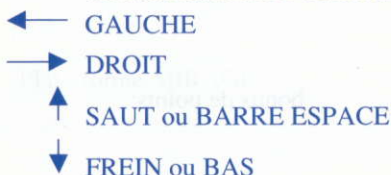
1. LE JOYSTICK



TOUCHE P : PAUSE

2. LE CLAVIER

TOUCHES DU PAVE DIRECTIONNEL :



Le frein sert à arrêter BUMPY dans un grand saut vers le haut.

TOUCHE P: PAUSE

REGLAGE DE LA VITESSE: Touches fonction F1 ◀ F5

MOTS DE PASSE

A la fin de chaque attraction un mot de passe s'affiche à l'écran. Le mot de passe vous permet de ne pas recommencer le jeu depuis le début lors d'une prochaine partie.

NOTEZ ICI VOS MOTS DE PASSE POUR NE PAS LES OUBLIER.

- MOT DE PASSE DE L'ATTRACTION N° 2: CHEVAUX DE BOIS: ACCESS
- MOT DE PASSE DE L'ATTRACTION N° 3: MANEGE ENFANTS: BUTTON
- MOT DE PASSE DE L'ATTRACTION N° 4: PETIT THEATRE: ISLAND
- MOT DE PASSE DE L'ATTRACTION N° 5: CONFISERIE: PRETTY
- MOT DE PASSE DE L'ATTRACTION N° 6: STAND DE TIR: _____
- MOT DE PASSE DE L'ATTRACTION N° 7: GRANDE ROUE: _____
- MOT DE PASSE DE L'ATTRACTION N° 8: TRAIN FANTOME: _____
- MOT DE PASSE DE L'ATTRACTION N° 9: MONSTRES: _____

Le mot de passe est composé de 4 caractères. Choisissez le caractère à modifier avec les directions DROITE et GAUCHE. Les touches HAUT et BAS permettent de modifier ce caractère.

Quand le mot de passe vous semble correct, validez avec la touche FIRE. Si le mot de passe est mauvais, le message "BAD PASSWORD" s'affichera à l'écran. Si le mot de passe est bon, le message "GOOD PASSWORD" s'affichera à l'écran ainsi que le numéro de l'attraction correspondante.

PASSWORD = Mot de passe

BONUS

Vous allez trouver lors de votre quête des





















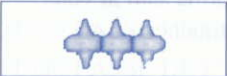









bonus de vie:




bonus de points:

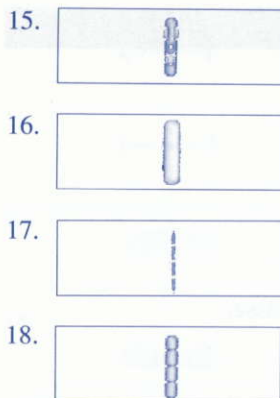
LES PLATE-FORMES

1.  Plate-forme STANDARD
2.  Plate-forme BAS.
Permet de traverser la plate-forme de haut en bas.
3.  Plate-forme HAUT.
Permet de traverser la plate-forme de bas en haut.
4.  Plate-forme COLLANTE.
BUMPY reste collé sur la plate-forme sauf si vous avez demandé le saut avant de la toucher.
5.  Plate-forme AIMANT.
BUMPY vient se coller sous cette plate-forme.
6.  Plate-forme INCLINEE GAUCHE.
7.  Plate-forme INCLINEE DROITE.
8.  Plate-forme INCLINEE GAUCHE DROITE.
Cette plate-forme reste inclinée quand BUMPY la quitte.
9.  Plate-forme DESTRUCTIBLE, GRANDE.
Cette plate-forme s'efface après trois rebonds.
10.  Plate-forme DESTRUCTIBLE, MOYENNE.
Cette plate-forme s'efface après deux rebonds.
11.  Plate-forme DESTRUCTIBLE, PETITE.
Cette plate-forme s'efface après un rebond.
12.  Plate-forme GLISSANTE.
13.  Plate-forme INVISIBLE.
14.  Plate-forme MIRAGE.

15.  Plate-forme TELEPORTATION.
Cette plate-forme téléporte BUMPY dans le tableau.
16.  Plate-forme FIL TENDU.
BUMPY casse la plate-forme sauf si vous sautez.
17.  Plate-forme à PICS DESSOUS.
Ne pas toucher ces pics.
18.  Plate-forme à PICS DESSUS.
19.  Plate-forme à PICS DESSUS et DESSOUS.
20.  Plate-forme DESTRUCTIBLE PAR DESSOUS EN 4 REBONDS.
21.  Plate-forme DESTRUCTIBLE PAR DESSOUS EN 3 REBONDS.
22.  Plate-forme DESTRUCTIBLE PAR DESSOUS EN 2 REBONDS.
23.  Plate-forme DESTRUCTIBLE PAR DESSOUS EN 1 REBOND.
24.  Plate-forme RESSORT.
Cette plate-forme projette BUMPY vers le haut.
25.  Plate-forme RESSORT DROIT.
Cette plate-forme propulse BUMPY 2 rangs à droite.
26.  Plate-forme RESSORT GAUCHE.
Cette plate-forme propulse BUMPY 2 rangs à gauche.
27.  Plate-forme NUAGE VOLANT.
Cette plate-forme permet à BUMPY de se déplacer dans le vide. Gauche/Droite ou FIRE + touche direction pour la quitter.
28.  Plate-forme de SORTIE DE TABLEAU.
Cette plate-forme apparaît quand BUMPY a tout mangé.

LES POTEAUX

1.  Poteau STANDARD.
2.  Poteau COLLANT.
3.  Poteau 1 PASSAGE.
Ce poteau permet à BUMPY de passer 1 fois à travers.
4.  Poteau 2 PASSAGES.
Ce poteau permet à BUMPY de passer 2 fois à travers.
5.  Poteau 3 PASSAGES.
Ce poteau permet à BUMPY de passer 3 fois à travers.
6.  Poteau PASSAGE A DROITE.
Ce poteau ne se passe que de gauche à droite.
7.  Poteau PASSAGE A GAUCHE.
Ce poteau ne se passe que de droite à gauche.
8.  Poteau projetant à l'horizontal jusqu'au premier obstacle ou direction bas.
9.  Poteau CASSABLE EN 3 COUPS.
10.  Poteau CASSABLE EN 2 COUPS.
11.  Poteau CASSABLE EN 1 COUP.
12.  Poteau COMBINAISON DE COULEURS.
A chaque contact avec BUMPY ce poteau change de couleur.
13.  Poteau COMBINAISON DE COULEURS.
A chaque contact avec BUMPY ce poteau change de couleur.
14.  Poteau COMBINAISON DE COULEURS.
A chaque contact avec BUMPY ce poteau change de couleur.



Poteau COMBINAISON DE COULEURS.

A chaque contact avec BUMPY ce poteau change de couleur.

Poteau DESTRUCTIBLE suivant COMBINAISON DE COULEURS. Ce poteau se brise si les poteaux COMBINAISON DE COULEURS sont identiques.

Poteau INVISIBLE.

Poteau MIRAGE.

WHO'S WHO

Auteur et Code :
Adaptation L.I.O.S. :
PC & compatibles
Atari ST
Amiga

Jean-François STREIFF
Frédéric SPADA

Graphisme :

Isabelle MAURY
Christophe PERROTIN

Responsable développement :

Pascal JARRY

Musique & bruitages :

Michel WINOGRADOFF

Remerciements à :

Alexis LESEIGNEUR
Vincent BAILLET
Bernard AURE

BUMPY'S ARCADE FANTASY

- Manual-

LOADING:

Atari ST and Amiga versions:

Place the diskette in the drive and switch your computer on.

PC & compatibles version:

Place the diskette in drive A and type 'BUMPY'. For the PC 5.25 version, place diskette A in the drive and then diskette B. After loading, select the graphic mode corresponding to your computer.

Amstrad cpc disk 6128 and 6128 +:

Place the diskette in the drive and type RUN "BUMPY".

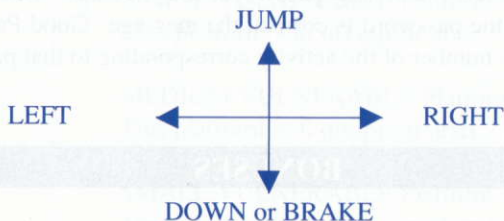
AIM OF THE GAME

In order to win the heart of his pretty Bumpette, BUMPY takes himself off to the funfair. Help BUMPY to impress his Bumpette by gliding him through the 100 screens which make up the 9 attractions in BUMPY'S ARCADE FANTASY.

CONTROLS

There are two ways of controlling BUMPY.

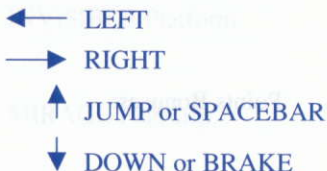
1. JOYSTICK



'P'= PAUSE

2. KEYBOARD

Direction arrows:



P= PAUSE

SPEED CONTROL: Function keys F1◀ F5

PASSWORDS

At the end of each activity, a password will appear on the screen. The password enables you to start the game at a higher level than the beginning.

Write down your passwords here, so that you do not forget them.

-PASSWORD OF ACTIVITY N° 2: WOODEN HORSES: _____

-PASSWORD OF ACTIVITY N° 3: CHILDREN'S MERRY-GO-ROUND: _____

-PASSWORD OF ACTIVITY N° 4: LITTLE THEATRE: _____

-PASSWORD OF ACTIVITY N° 5: SWEET SHOP: _____

-PASSWORD OF ACTIVITY N° 6: SHOOTING GALLERY: _____

-PASSWORD OF ACTIVITY N° 7: BIG WHEEL: _____

-PASSWORD OF ACTIVITY N° 8: GHOST TRAIN: _____

-PASSWORD OF ACTIVITY N° 9: MONSTERS: _____

The password is made up of 4 characters. You select the characters you want to change using the LEFT and RIGHT keys, and you change them by using the UP and DOWN keys.

When you think you have got the correct password, press the FIRE button to validate the entry. If you have entered the wrong password, the message "Bad Password" will be displayed on screen. If the password is correct, the message "Good Password" will appear on screen, as well as the number of the activity corresponding to that password.

BONUSES

During your quest, you will come across












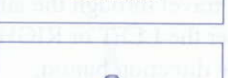





Life Bonuses:





Points Bonuses:

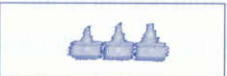
PLATFORMS

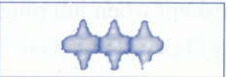
1.  STANDARD Platform.
2.  BOTTOM Platform.
Allows you to cross the platform from top to bottom.
3.  TOP Platform.
Allows you to cross the platform from bottom to top.
4.  STICKY Platform.
BUMPY is stuck to the platform except when jumping before touching it.
5.  MAGNETIC Platform.
BUMPY is attracted to the underside of the platform.
6.  LEFT SLOPING Platform.
7.  RIGHT SLOPING Platform.
8.  LEFT and RIGHT SLOPING Platform.
This platform stays at an angle when BUMPY leaves it.
9.  LARGE VULNERABLE Platform.
This platform will disappear after 3 bounces.
10.  MEDIUM VULNERABLE Platform.
This platform will disappear after 2 bounces.
11.  SMALL VULNERABLE Platform.
This platform will disappear after 1 bounce.
12.  SLIPPERY Platform.
13.  INVISIBLE Platform.
14.  MIRAGE Platform.


15. 


TRANSPORTER Platform.
This platform beams BUMPY into the screen.
16. 


TIGHTROPE Platform.
BUMPY breaks the platform unless you jump.
17. 


Platform with PEAKS ON BOTTOM.
Do not touch these peaks.
18. 

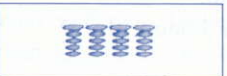
Platform with PEAKS ON TOP.
19. 


Platform with PEAKS ON TOP AND BOTTOM.
20. 


Platform VULNERABLE FROM UNDERNEATH IN 4 BOUNCES.
21. 


Platform VULNERABLE FROM UNDERNEATH IN 3 BOUNCES.
22. 


Platform VULNERABLE FROM UNDERNEATH IN 2 BOUNCES.
23. 

Platform VULNERABLE FROM UNDERNEATH IN 1 BOUNCE.
24. 

SPRING Platform.
This platform shoots BUMPY upwards.
25. 















RIGHT SPRING Platform
This platform propels BUMPY 2 rows to the right.
26. 



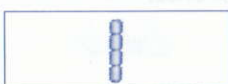
LEFT SPRING Platform
This platform propels BUMPY 2 rows to the left.
27. 

FLYING CLOUD Platform
This platform allows BUMPY to travel through the air.
To leave this platform, press either the LEFT or RIGHT direction key, or press the FIRE + direction button.
28. 

END OF SCREEN Platform
This platform appears when BUMPY has eaten everything.

POSTS

1.  **STANDARD Post.**
2.  **STICKY Post.**
3.  **1 RIDE Post.**
This post enables BUMPY to cross once.
4.  **2 RIDE Post.**
This post enables BUMPY to cross twice.
5.  **3 RIDE Post.**
This post enables BUMPY to cross three times.
6.  **RIGHT HANDED Post.**
This post goes only from left to right.
7.  **LEFT HANDED Post.**
This post goes only from right to left.
8.  **Horizontal Post reaching the first obstacle, or pointing downwards.**
9.  **Post which can be broken with 3 HITS.**
10.  **Post which can be broken with 2 HITS.**
11.  **Post which can be broken with 1 HIT.**
12.  **MULTICOLOURED Post.**
Each time this post comes into contact with BUMPY, it changes colour.
13.  **MULTICOLOURED Post.**
Each time this post comes into contact with BUMPY, it changes colour.
14.  **MULTICOLOURED Post.**
Each time this post comes into contact with BUMPY, it changes colour.

15.  **MULTICOLOURED Post.**
Each time this post comes into contact with BUMPY, it changes colour.
16.  **Post VULNERABLE TO DESTRUCTION BY COLOUR COMBINATION.** This post will break if the multicoloured posts are the same colour.
17.  **INVISIBLE Post.**
18.  **MIRAGE Post.**

WHO'S WHO

Author and Programmer:	Jean-François STREIFF
L.I.O.S. conversion :	Frédéric SPADA
PC and compatibles	
Atari ST	
Amiga	
Graphics:	Isabelle MAURY Christophe PERROTIN
Development manager:	Pascal JARRY
Music and audio effects:	Michel WINOGRADOFF
Thanks to:	Alexis LESEIGNEUR Vincent BAILLET Bernard AURE

BUMPY'S ARCADE FANTASY

- Handbuch -

LADEN:

Atari ST, Amiga

Die Diskette in das Diskettenlaufwerk einlegen und Computer anschalten.

IBM PC & kompatible Geräte

Die Diskette in das Diskettenlaufwerk A einlegen und das Wort BUMPY eintippen. Für die PC-Version 5.25 erst Diskette A, dann Diskette B einlegen. Nach dem Laden den Grafikmodus Ihres Computers angeben.

Amstrad cpc disk 6128 und 6128 +

Die Diskette einlegen und RUN "BUMPY eintippen.

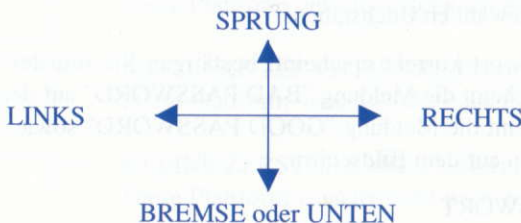
SINN DES SPIELS

Um das Herz seiner hübschen BUMPETTE zu erobern, verausgabt sich BUMPY im Vergnügungspark. Helfen Sie BUMPY dabei, seine BUMPETTE zu erstaunen, indem Sie ihn innerhalb der 100 Tafeln hin- und herbewegen, die die 9 Attraktionen von BUMPY's ARCADE FANTASY darstellen.

BEFEHLE

Es gibt zwei Möglichkeiten, BUMPY hin- und herzubewegen:

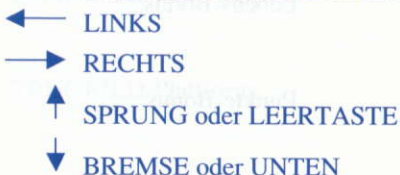
1. Den JOYSTICK



TASTE P: PAUSE

2. DIE TASTATUR

DAS RICHTUNGSTASTENFELD



Die Bremse dient dazu, BUMPY bei einem großen Sprung nach oben anzuhalten.

TASTE P: PAUSE

GESCHWINDIGKEITSEINSTELLUNG: Funktionstasten F1 ◀ F5

PASSWÖRTER

Am Ende jeder Attraktion erscheint ein Paßwort auf dem Bildschirm. Mit Hilfe des Paßwortes können Sie verhindern, daß das Spiel bei einem späteren Durchgang noch einmal von vorn beginnt.

NOTIEREN SIE HIER IHRE PASSWÖRTER, DAMIT SIE DIESE NICHT VERGESSEN.

PASSWORT VON ATTRAKTION Nr. 2: PFERDEKARUSSEL: _____

PASSWORT VON ATTRAKTION Nr. 3: KINDERKARUSSEL: _____

PASSWORT VON ATTRAKTION Nr. 4: KLEINES THEATER: _____

PASSWORT VON ATTRAKTION Nr. 5: SÜSSWARENLADEN: _____

PASSWORT VON ATTRAKTION Nr. 6: SCHIESSTAND: _____

PASSWORT VON ATTRAKTION Nr. 7: RIESENRAD: _____

PASSWORT VON ATTRAKTION Nr. 8: GEISTERBAHN: _____

PASSWORT VON ATTRAKTION Nr. 9: MONSTER: _____

Das Paßwort besteht aus 4 Buchstaben. Sie wählen den zu verändernden Buchstaben mit Hilfe von RECHTS und LINKS. Die Tasten OBEN und UNTEN ermöglichen die Veränderung des ausgewählten Buchstabens.

Wenn Ihnen das Paßwort korrekt erscheint, bestätigen Sie mit der Taste FIRE. Ist das Paßwort ungültig, erscheint die Meldung "BAD PASSWORD" auf dem Bildschirm. Ist das Paßwort gültig, erscheint die Meldung "GOOD PASSWORD" sowie die Nummer der entsprechenden Attraktion auf dem Bildschirm.

PASSWORD = PASSWORT

BONUS

Während des Spielens werden Sie auf folgendes stoßen:








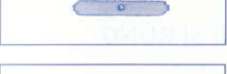






Lebens-Bonus:

















Punkte-Bonus:





DIE PLATTFORMEN

1.  STANDARD-Plattform.
Plattform UNTEN.
Ermöglicht das Durchqueren der Plattform von oben nach unten.
2.  Plattform OBEN.
Ermöglicht das Durchqueren der Plattform von unten nach oben.
3.  KLEBE-Plattform.
BUMPY bleibt auf der Plattform kleben, außer wenn Sie springen.
4.  MAGNET-Plattform.
BUMPY klebt unter dieser Plattform.
5.  NACH LINKS GENEIGTE Plattform.
6.  NACH RECHTS GENEIGTE Plattform.
7.  LINKS-RECHTS GENEIGTE Plattform.
Diese Plattform bleibt geneigt, wenn BUMPY sie verläßt.
8.  GROSSE ZERSTÖRBARE Plattform.
Diese Plattform verschwindet nach drei Aufsprüngen.
9.  MITTLERE ZERSTÖRBARE Plattform.
Diese Plattform verschwindet nach zwei Aufsprüngen.
10.  KLEINE ZERSTÖRBARE Plattform.
Diese Plattform verschwindet nach einem Aufsprung.
11.  RUTSCHIGE Plattform.
12.  UNSICHTBARE Plattform.
13.  TRUGBILD-Plattform.

15.  FERNÜBERTRAGUNGS-Plattform.
Diese Plattform transportiert BUMPY in die Tafel.
16.  SPANNSEIL-Plattform.
BUMPY zerstört die Plattform, außer wenn Sie springen.
17.  Plattform mit SPITZEN UNTEN.
Diese Spitzen nicht berühren.
18.  Plattform mit SPITZEN OBEN.
19.  Plattform mit SPITZEN UNTEN und OBEN.
20.  Plattform VON UNTEN IN 4 AUFSPRÜNGEN
ZERSTÖRBAR.
21.  Plattform VON UNTEN IN 3 AUFSPRÜNGEN
ZERSTÖRBAR.
22.  Plattform VON UNTEN IN 2 AUFSPRÜNGEN
ZERSTÖRBAR.
23.  Plattform VON UNTEN IN 1 AUFSPRUNG
ZERSTÖRBAR.
24.  FEDER-Plattform.
Diese Plattform schleudert BUMPY nach oben.
25.  RECHTSFEDERNDE Plattform.
Diese Plattform befördert BUMPY 2 Reihen nach rechts.
26.  LINKSFEDERNDE Plattform.
Diese Plattform befördert BUMPY 2 Reihen nach links.
27.  Plattform FLIEGENDE WOLKE.
Mit dieser Plattform kann BUMPY sich im luftleeren Raum bewegen. Links/Rechts oder FIRE + Richtungstaste betätigen, um diese Plattform zu verlassen.
28.  Plattform zum VERLASSEN DER TAFEL.
Diese Plattform erscheint, wenn BUMPY alles aufgegessen hat.

DIE SÄULEN

1.  STANDARD-Säule.
2.  KLEBE-Säule.
3.  Säule 1 DURCHGANG.
BUMPY kann diese Säule 1x durchqueren.
4.  Säule 2 DURCHGÄNGE.
BUMPY kann diese Säule 2x durchqueren.
5.  Säule 3 DURCHGÄNGE.
BUMPY kann diese Säule 3x durchqueren.
6.  Säule DURCHGANG VON LINKS.
Diese Säule kann nur von links nach rechts durchquert werden.
7.  Säule DURCHGANG VON RECHTS.
Diese Säule kann nur von rechts nach links durchquert werden.
8.  Säule, die horizontal bis zum ersten Hindernis oder nach unten schleudert.
9.  Säule KANN IN 3 SCHLÄGEN ZERSTÖRT WERDEN.
10.  Säule KANN IN 2 SCHLÄGEN ZERSTÖRT WERDEN.
11.  Säule KANN IN 1 SCHLAG ZERSTÖRT WERDEN.
12.  FARBKOMBINATIONS-Säule.
Diese Säule ändert bei jedem Kontakt mit BUMPY ihre Farbe.
13.  FARBKOMBINATIONS-Säule.
Diese Säule ändert bei jedem Kontakt mit BUMPY ihre Farbe.
14.  FARBKOMBINATIONS-Säule.
Diese Säule ändert bei jedem Kontakt mit BUMPY ihre Farbe.

15.  **FARBKOMBINATIONS-Säule.**
Diese Säule ändert bei jedem Kontakt mit BUMPY ihre Farbe.
16.  **ZERSTÖRBARE Säule je nach FARBKOMBINATION.**
Diese Säule zerbricht, wenn die Säulen identisch sind.
17.  **UNSICHTBARE Säule.**
18.  **MIRAGE Säule.**

WHO'S WHO

- Verfasser und Code: Jean-François STREIFF
Adaptation L.I.O.S. : Frédéric SPADA
PC & compatible Geräte
Atari ST
Amiga
- Grafik: Isabelle MAURY
Christophe PERROTIN
- Programmentwicklungsleiter: Pascal JARRY
- Musik & Geräuschuntermalung: Michel WINOGRADOFF
- Wir danken: Alexis LESEIGNEUR
Vincent BAILLET
Bernard AURE

BUMPY'S ARCADE FANTASY

- Istruzioni in italiano -

CARICAMENTO

Atari ST, Amiga

Inserire il disco nel drive ed accendere il computer.

IBM PC & comp.

Accendere il computer e caricare il DOS. Inserire il disco nel drive e digitare 'BUMPY'. Per la versione PC 5.25, inserire il disco A e dopo il disco B. Dopo il caricamento, indicare il modo grafico del vostro computer.

AMSTRAD CPC disk 6128 e 6128+

Inserire il disco e digitare RUN "BUMPY.

IL GIOCO

Per conquistare il cuore della sua bella Bumpetta, BUMPY ha deciso di combinarne di tutti i colori. Aiutalo a impressionare la Bumpetta guidandolo attraverso i 100 livelli che compongono le 9 attrazioni del BUMPY'S ARCADE FANTASY.

MANEGGIO

Ci sono due modi per controllare BUMPY :

1. JOYSTICK



P: PAUSA

2. TASTIERA

TASTI FRECCIA:

← SINISTRA

→ DESTRA

↑ SALTO o BARRA SPAZIATRICE

↓ BASSO o FRENA

Il freno consente a BUMPY di fermarsi in un gran salto verso l'alto.

"P" : PAUSA

CONTROLLO DELLA VELOCITA': Tasti di funzione F1 ◁ F5

PASSWORD

Alla fine di ogni sezione, apparirà sullo schermo una "password" (parola d'ordine) che ti consentirà di iniziare il gioco ad un livello superiore invece che iniziare tutto daccapo.

SCRIVI QUI LE TUE PASSWORD PER NON DIMENTICARLE.

-PASSWORD DELLA SEZIONE 2 : CAVALLUCCI DI LEGNO _____

-PASSWORD DELLA SEZIONE 3 : GIROTONDO DEI BAMBINI _____

-PASSWORD DELLA SEZIONE 4 : TEATRINO _____

-PASSWORD DELLA SEZIONE 5 : NEGOZIO DI DOLCI _____

-PASSWORD DELLA SEZIONE 6 : TIRO A SEGNO _____

-PASSWORD DELLA SEZIONE 7 : GRANDE RUOTA _____

-PASSWORD DELLA SEZIONE 8 : TRENO FANTASMA _____

-PASSWORD DELLA SEZIONE 9 : MOSTRI _____

Ogni password è composta di nove caratteri. Scegli il carattere che vuoi cambiare usando i tasti freccia SINISTRA e DESTRA e modificalo usando i tasti ALTO e BASSO.

Quando pensi di avere la password giusta, premi il tasto 'fire' per confermare. Se hai inserito la password sbagliata, apparirà il messaggio "BAD PASSWORD". Se la password è giusta, apparirà la scritta "GOOD PASSWORD" insieme al numero della sezione corrispondente a tale password.

BONUS

Durante la vostra ricerca, troverete

















Bonus di vita :

















Bonus punti :




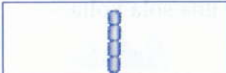
PIATTAFORME

- 1  Piattaforma STANDARD.
- 2  Piattaforma DI FONDO.
Ti consente di attraversare la Piattaforma dalla cima al fondo.
- 3  Piattaforma DI CIMA.
Ti consente di attraversare la Piattaforma dal fondo alla cima.
- 4  Piattaforma APPICICOSA.
BUMPY resta bloccato tranne quando salti prima di toccare la piattaforma.
- 5  Piattaforma MAGNETICA.
BUMPY viene attratto dal lato inferiore della piattaforma.
- 6  Piattaforma CHE SI SPOSTA A SINISTRA.
- 7  Piattaforma CHE SI SPOSTA A DESTRA.
- 8  Piattaforma CHE SI SPOSTA LATERALMENTE.
Questa piattaforma resta in un angolo quando BUMPY la abbandona.
- 9  GRANDE piattaforma VULNERABILE.
Questa piattaforma scompare dopo 3 rimbalzi.
- 10  MEDIA piattaforma VULNERABILE.
Questa piattaforma scompare dopo 2 rimbalzi.
- 11  PICCOLA piattaforma VULNERABILE.
Questa piattaforma scompare dopo 1 rimbalzo.
- 12  Piattaforma SCIVOLOSA.
- 13  Piattaforma INVISIBILE.
- 14  Piattaforma MIRAGGIO.

- 15  Piattaforma TRASPORTATRICE.
Questa piattaforma lancia BUMPY nello schermo.
- 16  Piattaforma ACROBATICA.
BUMPY rompe la piattaforma a meno che non salti.
- 17  Piattaforma CON PUNTE SUL FONDO.
Non toccare queste punte!
- 18  Piattaforma CON PUNTE SOPRA.
- 19  Piattaforma CON PUNTE SUL FONDO E SOPRA.
- 20  Piattaforma VULNERABILE CON 4 RIMBALZI DA SOTTO.
- 21  Piattaforma VULNERABILE CON 3 RIMBALZI DA SOTTO.
- 22  Piattaforma VULNERABILE CON 2 RIMBALZI DA SOTTO.
- 23  Piattaforma VULNERABILE CON 1 RIMBALZO DA SOTTO.
- 24  Piattaforma A MOLLA.
Questa piattaforma lancia BUMPY verso l'alto.
- 25  Piattaforma A MOLLA DI DESTRA.
Questa piattaforma lancia BUMPY 2 file a destra.
- 26  Piattaforma A MOLLA DI SINISTRA.
Questa piattaforma lancia BUMPY 2 file a sinistra.
- 27  Piattaforma A NUVOLA VOLANTE.
Consente a BUMPY di viaggiare a mezz'aria.
Per lasciare questa piattaforma, premere destra, o sinistra, o 'fire' + destra o sinistra.
- 28  Piattaforma DI FINE LIVELLO.
Appare quando BUMPY ha mangiato tutto.

POSTAZIONI

- 1  Postazione STANDARD.
- 2  Postazione APICCICOSA.
- 3  Postazione DA CORSA 1.
Consente a Bumpy di attraversare una sola volta.
- 4  Postazione DA CORSA 2.
Consente a Bumpy di attraversare due volte.
- 5  Postazione DA CORSA 3.
Consente a Bumpy di attraversare tre volte.
- 6  Postazione A SCORRIMENTO VERSO DESTRA.
Questa postazione si passa soltanto da sinistra a destra.
- 7  Postazione A SCORRIMENTO VERSO SINISTRA.
Questa postazione si passa soltanto da destra a sinistra.
- 8  Postazione ORIZZONTALE.
Lancia a l'orizzontale fino al primo ostacolo o verso il basso.
- 9  Postazione CHE SI ROMPE CON TRE COLPI.
- 10  Postazione CHE SI ROMPE CON DUE COLPI.
- 11  Postazione CHE SI ROMPE CON 1 COLPO.
- 12  Postazione MULTICOLORE.
Cambia colore ogni volta che entra in contatto con BUMPY.
- 13  Postazione MULTICOLORE.
Cambia colore ogni volta che entra in contatto con BUMPY.
- 14  Postazione MULTICOLORE.
Cambia colore ogni volta che entra in contatto con BUMPY.

- 15  Postazione MULTICOLORE.
Cambia colore ogni volta che entra in contatto con BUMPY.
- 16  Postazione VULNERABILE a seconda DELLA COMBINAZIONE DI COLORI.
Si distrugge se tutti i pioli sono dello stesso colore.
- 17  Postazione INVISIBILE.
18.  Postazione Mirage.

AUTORI

Concetto e Programmazione : Jean François STREIFF
Conversioni su PC e Compatibili : Frédéric SPADA
Amiga
Atari ST

Grafica : Isabelle MAURY
Christophe PERROTIN

Supervisore : Pascal JARRY

Musica ed effetti sonori : Michel WINOGRADOFF

Grazie a : Alexis LESEIGNEUR
Vincent BAILLET
Bernard AURE

1. The first step is to identify the problem. In this case, the problem is that the company is not meeting its goals. The second step is to analyze the causes of the problem. The third step is to develop a plan to address the problem. The fourth step is to implement the plan. The fifth step is to evaluate the results of the plan.

The first step is to identify the problem. In this case, the problem is that the company is not meeting its goals. The second step is to analyze the causes of the problem. The third step is to develop a plan to address the problem. The fourth step is to implement the plan. The fifth step is to evaluate the results of the plan.

